2022年度　授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

基礎的な美術解剖学への知識を知って、人間の正確な形を描きリアリティを感じさせる人体を描く。又、2次元平面から3D・三次元立体表現性を高める。但し進行状況やその他の事情や条件に寄っては、講義実習内容を変更する事がある。

人体デッサンの（初級）基礎実習を通して各人各様の個性や独自性、独創性のある表現を拓かせることを目的とし、二次元的思考だけでは得にくい、三次元的物体と空間との関係に、意識の広がりを持たせる。幅広い創作思考で、各人の理想とする表現を模索する力を付ける。

【教員の略歴】

長年、基礎デッサン・人体デッサンを指導しつつ、東京・大阪・名古屋・九州等の各地で、人体デッサンセミナーを行っている。又、過去には専門学校、美術大学で講師を勤める。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人体クロッキー実習		①	人体クロッキー実習	
②	人体クロッキー実習		②	人体クロッキー実習	
③	人体デッサン実習		③	人体デッサン実習	
④	人体デッサン実習		④	人体デッサン実習	
⑤	人体デッサン実習		⑤	人体デッサン実習	
⑥	石膏デッサン（基礎）		⑥	顔の表現	
⑦	石膏デッサン（基礎）		⑦	顔の表現	
⑧	人体クロッキー実習		⑧	人体クロッキー実習	
⑨	人体クロッキー実習		⑨	人体クロッキー実習	
⑩	人体デッサン（試験1回目）	前期試験	⑩	人体クロッキー実習	
⑪	人体デッサン（試験2回目）		⑪	人体デッサン（試験1回目）	後期試験
⑫	人体デッサン実習		⑫	人体デッサン（試験2回目）	
⑬	人体デッサン実習		⑬	人体クロッキー実習	
⑭	人体デッサン実習		⑭	人体デッサン（試験最終日）	
⑮	人体デッサン（最終試験）		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	平素から人体表現に対する向上意識をしっかり保ち、与えられた教科書となる（そこが知りたい人体デッサン・渡邊一雅著）をしっかり予習、復習を重ねて良く理解しておくこと。	評価方法	試験・真摯的且つ集中力を絶やさず熱心に取り組んでいるか、忘れ物、遅刻、休み日数等、授業中の態度など総合的に評価します
受講生へのメッセージ	全ての講義実習に真摯に取り組み、自己ベストを尽くすこと。マナーに徹底して気を配ること。講義実習態度が総合成績に多いに影響がある	使用教科書 教材 参考書	(画材)鉛筆・練り消しゴム・消しゴム・四つ切画用紙・B4コピー用紙・目玉クリップ数個。渡邊一雅著（そこが知りたい人体デッサン）学芸出版社実を教科書とする。実習の進行状況によって画材を指示する。

2022年度　授業シラバス

科目名	ビジュアルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
映像を使って他人にプレゼンテーションできる能力、技術を学びます

【到達目標】
前期は主にソフトウエアのより詳しい使い方を習得すること　後期は自分で企画した作品を完成させること

【教員の略歴】
映像、音楽製作/メディアアーティスト　高等学校非常勤講師
イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ，映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等
某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	photoshop上級 （タイトル、テロップ）		①	企画確認	
②	illustrator上級 （タイトル、テロップ）		②	作品制作1　レイアウト作成	
③	aftereffects プリコン		③	作品制作2　レイアウト作成、タイトル考案	
④	アルファチャンネル合成		④	作品制作3　タイトル、レイアウト考案	
⑤	パーティクル（2D） AE		⑤	作品制作4　モーショントラッキング	
⑥	パーティクル（3D）		⑥	作品制作5　モーショントラッキング	
⑦	モーショントラッキング1　2D		⑦	作品制作6　編集	
⑧	モーショントラッキング2　3D		⑧	作品制作7　編集	
⑨	フライングロゴ1		⑨	作品制作8　パッケージデザイン作成	
⑩	企画書提出		⑩	作品制作9　フライヤー作成	
⑪	実写合成1		⑪	作品制作10　プレゼンリハーサル	
⑫	実写合成2		⑫	本番上映	後期試験
⑬	テスト	前期試験	⑬	プレゼン　①	
⑭	実写合成3（動画）		⑭	プレゼン　②	
⑮	実写合成4（動画）		⑮	総評	

準備学習 時間外学習	推しへの愛を存分に暖めておくこと	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します
受講生へのメッセージ	全力で推しを推せるように力をつけることが皆さんの目標です　全力で後押しします	使用教科書 教材 参考書	USBメモリ

2022年度　授業シラバス

科目名	ベーシックデザイン	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
原画課題を通してレイアウトの描き方、原画の選び方、タイムシートの作成を学びます

【到達目標】
1年次に学んだことをベースに、アニメーション業界で通用する作画技術を習得する。

【教員の略歴】
アニメ作品に演出、絵コンテ作　作画監督、原画などを担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	原画としての基礎解説		①	原画課題　卒制　A　①	
②	レイアウトとしての背景		②	原画課題　卒制　A　②	
③	構図による画面効果		③	原画課題　卒制　B　①	
④	レイアウト実習　①		④	原画課題　卒制　B　②	
⑤	レイアウト実習　②		⑤	原画課題　卒制　C　①	
⑥	原画作成のポイント		⑥	原画課題　卒制　C　②	
⑦	原画課題　A　①		⑦	原画課題　卒制　D　①	
⑧	原画課題　A　②		⑧	原画課題　卒制　D　②	
⑨	原画課題　A　③		⑨	原画課題　卒制　E　①	
⑩	原画試験　①	前期試験	⑩	原画課題　卒制　E　②	
⑪	原画試験問題の解説		⑪	原画試験　②	後期試験
⑫	原画課題　B　①		⑫	原画試験問題の解説	
⑬	原画課題　B　②		⑬	原画課題　卒制　F　①	
⑭	原画課題　B　③		⑭	原画課題　卒制　F　①	
⑮	原画課題　B　④		⑮	総評	

準備学習 時間外学習	原画家の書籍や絵でより多くのテクニックを引用しよう	評価方法	試験・授業態度・課題提出などを総合的に評価します
受講生へのメッセージ	原画志望生は本番の気持ちで 他のセクション希望生は知識として覚えてください	使用教科書 教材 参考書	作画の手引き 各種アニメーション関連書籍

2022年度　授業シラバス

科目名	コンセプト＆プランニング	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
実際に現場で使用された素材を用いた実技演習/基礎的な知識を学ぶ

【到達目標】
業界入りした際に求められる基礎的な技術、知識の習得

【教員の略歴】
アニメーション制作会社所属アニメーター/作画監督/演出家

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アニメーション制作行程について		①	動画作業工程について　クリンナップとセル分け（合成）	
②	動画作業工程について　タイムシート①		②	動画作業工程について　中割り	
③	動画作業工程について　クリンナップとセル分け		③	動画作業工程について　合成素材動画	
④	設定をみて描く①		④	実践動画課題Ⅰ　（目パチ・口パク・タップ割り・合成）	
⑤	動画作業工程について　中割り		⑤	動画作業工程について　エフェクト煙　（リピートと逆シート）	
⑥	動画作業工程について　目パチ・口パクセリフ動画		⑥	L/Oについて③	
⑦	動画作業工程について　タイムシート②		⑦	L/Oについて④	
⑧	動画作業工程について　クリンナップとセル分け②		⑧	動画作業工程について　　エフェクト煙動画	
⑨	画作業工程について　中割り　（タップ割り）		⑨	キャラ設定を元にポーズ作画	
⑩	試験		⑩	キャラ設定を元にポーズ作画	
⑪	動画作業工程について　タップ割り動画		⑪	試験	
⑫	動画作業工程について　タイムシート③		⑫	実践動画課題Ⅱ　クリンナップ10枚　（作業スピード重視）	
⑬	設定をみて描く③		⑬	実践動画課題Ⅱ　クリンナップ10枚　（作業スピード重視）	
⑭	L/Oについて①		⑭	映像を見てレポート提出	
⑮	L/Oについて②		⑮	まとめ・総評	

準備学習 時間外学習	アニメや漫画、映画、舞台など色んな作品に触れてみる	評価方法	毎週の課題：試験：出席率が評価対象。
受講生へのメッセージ	2年生の課題は、いくつかの動画課題を数週にかけて作業していくのが主になります。時間内に完成させる＝スケジュールを守ることを意識しつつ、課題に臨んで頂けると幸いです。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	グラフィックデザインⅠ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

キャラクターデザイン、イラストラフ、漫画的なデフォルメを含むデッサン、着彩などにおいて自分が表現したいものを描き、また他者にそれが伝わるように分析、修正。できればイラストとして完成、発表できるようにする

【到達目標】

キャラクターイラストを描くにあたって必要な技術、知識を学び習得する。また自分の将来に向けて目標や希望をしっかり持つ

【教員の略歴】

小説の装画・挿画を担当。イラストレーターとして多数の作品を手がける。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	クリップペイントの基本的なツールを使ってキャラクターに着彩		①	基本的な髪の塗り	
②	クリップペイントのイラストを描くのに便利な機能について理解する（ペン入れの練習）		②	基本的な肌の塗り、目の描き方と塗り	
③	失敗の少ない色の選び方、簡単な陰影のつけ方、光の入れ方などについて解説、練習		③	基本的な服のしわ、陰影の描き込みと塗り（上半身）	
④	メインキャラ・サブキャラの衣装デザイン、カラーリングを考える		④	基本的な服のしわ、陰影の描き込みと塗り（下半身）	
⑤	メインキャラ・サブキャラの衣装デザイン		⑤	あおりの人体デッサン	
⑥	顔の角度、表情を描く		⑥	ふかんの人体デッサン	
⑦	提出されたキャラクターデザイン（頭身・バランス、衣装）をもとに上手に見える描き方やコツについて解説		⑦	全身のポージング（色ラフ）	
⑧	メインキャラ（サブキャラ）の線画を整え、色ラフ（ベース塗り）		⑧	メインキャラ、サブキャラの立つ舞台（背景）について考える	
⑨	メインキャラ（サブキャラ）に着彩		⑨	キャラクター着彩（色ラフ修正）	
⑩	提出された着彩イラストをもとに需要がありそうなエフェクトや効果、演出の紹介、メインキャラ（サブキャラ）に着彩		⑩	着彩（ベース塗り）	
⑪	フォトショップでの色調節について解説、メインキャラ（サブキャラ）に着彩		⑪	背景着彩（色ラフ修正）	後期試験
⑫	背景処理、素材利用について紹介、解説、メインキャラ・サブキャライラスト（ラフ・色ラフ）		⑫	キャラクター着彩（陰影、描き込み）	
⑬	メインキャラ・サブキャラにペン入れ、着彩（ベース塗り）	前期試験	⑬	背景着彩	
⑭	メインキャラ・サブキャライラストに着彩（陰影、描き込み）		⑭	仕上げ、色調節	
⑮	（息抜き）版権キャラクターを使ってイラストまたはらくがき、未完成の課題を描き進めても良い（自由作業）		⑮	未完成の課題、イラストを仕上げポートフォリオに入れられるようにする（自由作業）	

準備学習 時間外学習	参考になりそうなイラスト、資料をいつでも使えるように日ごろから良いなと思ったものを集めておく	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します 授業内課題、その他個人で描いたイラストなども加点対象とする
受講生へのメッセージ	楽しく、挑戦したくなる想いで絵が描けるようサポートしたいと思っています。しんどくなったら無理はせず、必ず相談してください（腱鞘炎など体の不調にも注意）	使用教科書 教材 参考書	USB（複数持ち推奨）、外付けハードディスクなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと

2022年度　授業シラバス

科目名	イラストレーション Ⅰ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ハイクオリティなイラストやデザイン画の制作を目標とする。特に動物やクリーチャーなどを中心に指導する。

【到達目標】
フォトショップやクリップスタジオ、ペンタブレットを使用しデジタルでイラストを描く技術を身に付ける。

【教員の略歴】
デジタル、アナログを活用するイラストレーター。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション	①	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作
②	作画（ラフ	②	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作　講評
③	作画（クリンナップ	③	背景作画
④	作画（グレートーン技法	④	背景作画
⑤	デジタル効果による着色	⑤	背景作画
⑥	フォルダーの設定、活用について（Photoshop）	⑥	背景作画
⑦	イラスト制作（キャラクターデザイン）	⑦	背景作画
⑧	キャラクターデザインクリンナップ	⑧	背景作画　講評
⑨	三面図制作	⑨	自由制作
⑩	試験	⑩	自由制作
⑪	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	⑪	試験
⑫	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	⑫	自由制作
⑬	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	⑬	自由制作
⑭	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	⑭	自由制作
⑮	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	⑮	自由制作　講評

準備学習 時間外学習	授業時間だけでは最低限となるので、時間外での制作を推奨します。	評価方法	試験、提出、出席　講評への出席は特に重視します。
受講生へのメッセージ	色々試せ、堂々と失敗できるのが学生の特権です。これまでと違う描き方、題材にも積極的に挑戦して欲しいです。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名（英）	アニメ制作Ⅰ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

「本当にうまい絵」というのは写真のような絵ではなく、その絵に必死に取り組んだ人間性がにじみ出た絵のことだと考えます。そういった意味での可能性を損なわない授業を目指します。できたら、既知感をなくしたいです。

【到達目標】

投稿用の作品制作をとにかく進める。アイデアをプロットにまとめる時間を短縮させ、習慣づける。
作画と仕上げに時間をかけて丁寧に仕上げる。

【教員の略歴】

デビューから数々の作品が賞を受賞。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	「原稿制作の基礎説明」／他者紹介漫画	①	「各雑誌の傾向と対策」
②	「道具の使い方」／他者紹介漫画	②	「日本の漫画市場の特徴」
③	「物語の作り方～1コマ漫画～」	③	「持込と投稿方法」
④	「物語の作り方～4コマ漫画～」	④	「漫画の描き方10か条」
⑤	「物語の作り方～少年少女漫画～」	⑤	作品制作の「個別指導」
⑥	「物語の作り方～大人漫画」	⑥	作品制作の「個別指導」
⑦	「笑い～ギャグとナンセンス～」	⑦	作品制作の「個別指導」
⑧	「資料収集法」	⑧	作品制作の「個別指導」
⑨	「世界観の確立」	⑨	作品制作の「個別指導」
⑩	「総まとめ」	⑩	作品制作の「個別指導」
⑪	前期試験	⑪	後期試験
⑫	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑫	作品制作「個別指導」
⑬	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑬	作品制作「個別指導」
⑭	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑭	作品制作「個別指導」
⑮	弱点克服スペシャルキャンペーン	⑮	弱点克服スペシャルキャンペーン

準備学習 時間外学習	たくさん描く事	評価方法	「試験」ほか、出席率、課題提出率、受賞等で評価します。
受講生へのメッセージ	授業は楽しく、漫画はもっと楽しく！ やり直しをおそれず、全力集中！	使用教科書 教材 参考書	漫画道具は常に持ってきてください。

2022年度　授業シラバス

科目名	マンガ制作Ⅰ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

キャラクターデザイン、イラストラフ、漫画的なデフォルメを含むデッサン、着彩などにおいて自分が表現したいものを描き、また他者にそれが伝わるように分析、修正。できればイラストとして完成、発表できるようにする

【到達目標】

キャラクターイラストを描くにあたって必要な技術、知識を学び習得する。また自分の将来に向けて目標や希望をしっかり持つ

【教員の略歴】

小説の装画・挿画を担当。イラストレーターとして多数の作品を手がける。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	オリジナルキャラクター（メインキャラ、サブキャラ）を考える		①	前期の課題やラフをもとに描けていないと損をするポイントなどがあれば解説。未完成の課題などを修正、仕上げる	
②	提出されたキャララフ、設定をもとに注意点があればポイントをしぼって解説（需要があれば添削など）		②	好きな曲をテーマに自分なりにイラストに（ラフ、色ラフ）	
③	メインキャラ・サブキャラの顔の角度と表情		③	好きな曲をテーマに自分なりにイラストに（線画、着彩）	
④	提出されたラフをもとに必要であれば解説、需要に応じて添削など。顔の角度・表情に手のしぐさなど上半身を足して、デッサンを整えつつ服のしわや髪、布の動きも演出（ラフ・色ラフ）		④	自分が得意、好きな（仕事をしたいと思う）キャラクターやモチーフを使ってある程度統一性のあるテーマでイラストラフ・アイデア・色ラフなど5枚	
⑤	メインキャラ・サブキャラの顔の角度、表情、上半身（ペン入れなどをしてある程度見栄えを整える）		⑤	イラストラフ・アイデア・色ラフなど5枚（続き）	
⑥	メインキャラ、サブキャラの動きのあるポーズを考える（全身）描ける範囲で衣装・小道具などを使って演出（ラフ・色ラフ）		⑥	メインキャラ・サブキャラの立つ舞台（背景）について考える。自分が描ききれる範囲でパース、写真、資料を使ってキャラを含めた構図を考える（アイデア・ラフ）	
⑦	前回のラフ・色ラフから線画を整えていく		⑦	メインキャラ・サブキャラの立つ舞台（背景）について考える（パース確認、色ラフ）	
⑧	提出されたメインキャラ・サブキャラをもとに必要に応じて解説、添削。線画・色ラフに、より見栄えの良い色や光・影の色を入れて魅力のある画面を考え作っていく		⑧	後期に提出されたラフをもとに必要であれば構図、配置などについて解説（気になる人は修正）未完成の課題などを描き進める（自由作業）	
⑨	メインキャラ・サブキャラ全身の細部を整えていく		⑨	後期課題（色ラフ）の中から、自分が完成させたいと思うものを選んで構成やデッサンなどを再度確認（下絵など）	
⑩	メインキャラ・サブキャラ全身のペン入れ、着彩		⑩	選んだ色ラフ、下絵をもとに必要であればデッサンや色の選び方、陰影、演出、エフェクトなどついて解説。未完成の課題などを描き進める（自由作業）	
⑪	メインキャラ、サブキャラを使って自分が仕事をしたいと思うジャンルにおいてのパッケージや表紙を想定したイラスト、ソシャゲSSR絵など（ラフ）		⑪	電撃文庫、メディアワークス文庫（電撃イラスト大賞）またはその他小説などからキャラクターを起こし、カラーイラスト1枚、モノクロイラスト1枚を想定したイラストラフ	
⑫	（息抜き）いつもの自分と違うテイスト・ジャンルの絵やキャラクター、版権イラスト、描いてみたいと思う絵に挑戦してみる。未完成の課題などを描き進めたり仕上げても良い（自由作業）	前期試験	⑫	提出されたラフをもとに需要に応じて構図、見せ方の解説など。カラーイラスト（ラフ・色ラフ）モノクロイラスト（ラフ・陰影、コントラスト）	
⑬	メインキャラ、サブキャラのパッケージイラスト（色ラフ、下絵）		⑬	完成の課題などを描き進め、できれば仕上げてポートフォリオに入れられるように（自由作業）	後期試験
⑭	メインキャラ、サブキャラのパッケージイラスト（下絵、ベース塗り）		⑭	完成の課題などを描き進め、できれば仕上げてポートフォリオに入れられるように（自由作業）	
⑮	キャラクターデザイン（メインキャラ・サブキャラ）のデザイン、配色などを決定。ある程度の見栄えを意識してペン入れ、着彩		⑮	小説を想定したカラーイラスト、モノクロイラスト（続き）できる範囲で描き進める。未完成の課題などを描き進める（自由作業）	

準備学習 時間外学習	参考になりそうなイラスト、資料をいつでも使えるように日ごろから良いなと思ったものを集めておく	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します 授業内課題、その他個人で描いたイラストなども加点対象とする
受講生へのメッセージ	楽しく、挑戦したくなる想いで絵が描けるようサポートしたいと思っています。しんどくなったら無理はせず、必ず相談してください（腱鞘炎など体の不調にも注意）	使用教科書 教材 参考書	USB（複数持ち推奨）、外付けハードディスクなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと

2022年度　授業シラバス

科目名	シナリオライティング Ⅰ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
各自、小説作品を書いて持ち寄り、合評を行う。表記・表現・構成などの観点から意見を出し合う。

【到達目標】
テーマに沿って文章を作成し、お互いに意見を述べる。
ライティングや編集のノウハウを学び、進級制作／卒業制作である「SiNDOW！」を完成させる。

【教員の略歴】
出版社にて、長年、書籍や雑誌の企画、編集、執筆の仕事に携わる。その後、フリーライターとして独立。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	インタビューした相手を紹介する	①	SiNDOW!用作品の手直しをする
②	テーマを決めてショートショートの作品を書く	②	SiNDOW!用作品の手直しをする
③	ショートショートの作品を合評する	③	作品の手直しとイラスト手配
④	ショートショートの作品を合評する	④	作品の手直しとイラスト手配
⑤	ショートショートの作品を合評する	⑤	作品の手直しとイラスト手配
⑥	SiNDOW!用のプロットを書く	⑥	作品の手直しとイラスト手配
⑦	SiNDOW!用のプロットを合評する	⑦	SiNDOW!の編集作業
⑧	SiNDOW!用のプロットを合評する	⑧	SiNDOW!の編集作業
⑨	SiNDOW!用の作品を書く	⑨	SiNDOW!の編集作業
⑩	試験	⑩	SiNDOW!の編集作業
⑪	SiNDOW!用の作品を書く	⑪	試験
⑫	SiNDOW!用の作品を合評する	⑫	SiNDOW!の編集作業
⑬	SiNDOW!用の作品を合評する	⑬	SiNDOW!の編集作業
⑭	SiNDOW!用の作品を合評する	⑭	SiNDOW!の編集作業
⑮	SiNDOW!用の作品を合評する	⑮	一年間の総まとめ

準備学習 時間外学習	夏季休暇中に、SiNDOW!用の作品を書き上げる。	評価方法	試験・前期はショートショート作品の提出、後期はSiNDOW!作品の完成なども含め総合的に評価する。出席率も考慮する。
受講生への メッセージ	作品集「SiNDOW!」の完成に向けて、小説の執筆、推敲、イラスト手配、編集まで行います。一年間の成果が作品集として形になりますので、最後までやり抜きましょう。	使用教科書 教材 参考書	プリントなど

2022年度　授業シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	240（16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
目指す方向性の違いでの技術の差等あるかと思いますので、アニメデジタルはポートフォリオ等就職に必要な作品制作を見ていく形になりますのでシラバスはあくまでスーパーメディア科のものとさせてもらいます。

【到達目標】
mayaでのアニメーションの習得。 就職用作品の制作（アニメデジタル

【教員の略歴】
フリーランスにてゲームなどの3DCG制作など。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	簡単なモデリングを行いツール等復習を行う		①	飛び跳ねる	
②	人体のモデリング		②	重いものを持つ動作	
③	人体のモデリング		③	ハンマーなど重いものを振り下ろす	
④	人体のモデリング		④	ハンマーなど重いものを振り下ろす	
⑤	人体のモデリング		⑤	カメラ、ライティング等	
⑥	人体のモデリング		⑥	カメラ、ライティング等	
⑦	人体のモデリング		⑦	レンダリング各種設定	
⑧	作成した人体にスケルゴン等アニメーションの設定		⑧	レンダリング各種設定	
⑨	↓ペイントでのウエイト設定		⑨	人体を用いた自主制作動画	
⑩	試験		⑩	人体を用いた自主制作動画	
⑪	ペイントでのウエイト設定		⑪	試験	
⑫	歩く（アニメーション		⑫	人体を用いた自主制作動画	
⑬	歩く（アニメーション		⑬	人体を用いた自主制作動画	
⑭	走る		⑭	人体を用いた自主制作動画	
⑮	走る		⑮	総評	

準備学習時間外学習	一つ一つを丁寧に仕上げましょう	評価方法	試験・出席率・課題提出を総合的に評価します。
受講生へのメッセージ	一緒に頑張りましょう。	使用教科書教材参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	イラストレーションⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
動画を製作する上で必要な技術と知識を応用、特殊合成、ソフトウエア同士の連携まで解説

【到達目標】
After Effectを駆使し、高度なビジュアルエフェクトとモーショングラフィックスを学ぶ。

【教員の略歴】
大学映像学科卒　　映像、音楽製作/メディアアーティスト　　高等学校非常勤講師
イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ，映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等
某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	設定、ショートカットキー復習		①	パペットツール　課題	
②	モーショングラフィックス1　基本アニメパス　課題		②	テキストアニメーション　課題	
③	モーショングラフィックス2　親子関係　課題		③	パーティクル　課題　1	
④	3Dレイヤー　&ライティング　課題		④	パーティクル　課題　2	
⑤	連番ファイル形式のアニメーション　課題		⑤	マルチカメラ　課題	
⑥	スクリプト操作　課題		⑥	物理演算　解説	
⑦	プラグイン　アドオン　　課題		⑦	物理演算　課題　1	
⑧	ハイスピードとタイムスストレッチ　課題		⑧	物理演算　課題　2	
⑨	サウンドシンクロナイズ（AE）　課題		⑨	作品制作1	
⑩	総合課題	前期試験	⑩	作品制作2	
⑪	キー合成　課題		⑪	総合課題　提出	後期試験
⑫	シャッタースピード　課題		⑫	作品制作3	
⑬	シャッタースピード　課題		⑬	作品制作4	
⑭	モーショントラッキング　課題		⑭	作品制作5	
⑮	モーショントラッキング　課題		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	復習をしっかりして下さい	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します
受講生への メッセージ	楽しんでください	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	アニメ制作Ⅱ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

テレコムアニメーションの課題を進め、いろいろな場面の動画を描けるように技術を磨いていく

【到達目標】

アニメーションの基礎となる「動き」をデジタルソフトやペンタブレットを使用して描く。テレコムアニメーションフィルムが作成した課題に対して、制作と添削を繰り返すことによって技術の向上をはかる。

【教員の略歴】

イラスト　POPデザインなど　　ヤクルトのアニメ制作

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑩	試験		⑩	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑪	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑪	試験	
⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑮	まとめ		⑮	総評	

準備学習 時間外学習	パソコンを使用して授業をするので、パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく必要がある	評価方法	試験、授業態度、出席率、課題の評価をトータルして評価
受講生へのメッセージ	パソコンを使用した授業になるので、普段から触って慣れておくと課題がやりやすいかと思います。	使用教科書 教材 参考書	テレコムアニメーションより渡される課題、課題参考書等

2022年度　授業シラバス

科目名	マンガ制作Ⅱ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ストーリーの書き方の基本を学んだあとに、その知識を実践すべく、デジタルコミック→コミコへの投稿をめざします。

【到達目標】
フォトショップやクリップスタジオを使用して、デジタルでマンガを描く。
マンガのWEB展開へ対応できる力を身に付ける。

【教員の略歴】
記者、編集プロダクションを経て、独立。商業漫画やイラストレーション、プロダクト企画、デザインなどを手掛ける。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ストーリーの基礎①		①	ストーリーの基礎③	
②	ストーリーの基礎②		②	コミコ投稿漫画の制作①プロット	
③	コミコ投稿漫画の制作①プロット		③	コミコ投稿漫画の制作②プロット	
④	コミコ投稿漫画の制作②プロット		④	コミコ投稿漫画の制作③ネーム	
⑤	コミコ投稿漫画の制作③ネーム		⑤	コミコ投稿漫画の制作④ネーム	
⑥	コミコ投稿漫画の制作④ネーム		⑥	コミコ投稿漫画の制作⑤下書き	
⑦	コミコ投稿漫画の制作⑤下書き		⑦	コミコ投稿漫画の制作⑥下書き	
⑧	コミコ投稿漫画の制作⑥下書き		⑧	コミコ投稿漫画の制作⑦彩色	
⑨	コミコ投稿漫画の制作⑦彩色		⑨	コミコ投稿漫画の制作⑧彩色	
⑩	コミコ投稿漫画の制作⑧彩色		⑩	コミコ投稿漫画の制作⑨彩色	
⑪	試験		⑪	試験	
⑫	製作漫画の発表、プレゼン		⑫	製作漫画の発表、プレゼン	
⑬	コミコ投稿漫画の制作⑨彩色		⑬	コミコ投稿漫画の制作⑩アップロード・投稿	
⑭	コミコ投稿漫画の制作⑩アップロード・投稿		⑭	コミコ投稿漫画の制作⑪アップロード・投稿	
⑮	コミコ投稿漫画の制作⑪アップロード・投稿		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	時間内に終わらない場合は各自で次の授業までに作品の進行をしないといけない場合があります。	評価方法	出席日数、授業態度、試験を総合的に評価します。
受講生へのメッセージ	学問的にストーリーの基礎をおさらいし、学び、自分の作品を俯瞰的に見るクセをつけて、作品のクオリティをあげていきたいと考えています。ストーリーの基礎の講義は特に休むとわからなくなります。出席を心掛けてください。あとはデジタルに馴れることを目的に自由に描いてもらえればと思っています。コミコ作家デビューを視野に！	使用教科書 教材 参考書	ネームを描く用紙、筆記用具、コミコの書き方

2022年度　授業シラバス

科目名	シナリオライティングⅡ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	240（16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ストーリー作りの基礎、基本を学ぶ。
また物語の構成を知り、分析力を伸ばすことで構成に役立てる。二年生は主に応用力を伸ばす。

【到達目標】

物語の基本的な作り方を習得。
プロットの作り方や、魅力的なキャラクターの制作方法・いかに続きを読みたいと思って貰えるストーリーにするにはどうすれば良いのかなどを、実践的な制作を通して学ぶ

【教員の略歴】

ゲーム会社退社後、所属にて小説、漫画原作などを担当。現在は主にシナリオライターとして活動中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	現状確認/創作基礎①「物語とプロット」		①	現状確認/プロット制作	
②	創作基礎②「基本構造2」		②	アイディアと発展①「資料活用」	
③	創作基礎③「基本構造3」		③	アイディアと発展②「資料活用」	
④	キャラクターから物語をつくる①		④	ネームとストーリー表現①	
⑤	キャラクターから物語をつくる②		⑤	ネームとストーリー表現②	
⑥	世界観から物語をつくる①		⑥	ネームとストーリー表現③	
⑦	世界観から物語をつくる②		⑦	ネームとストーリー表現④	
⑧	アイテムから物語をつくる①		⑧	ネームとストーリー表現⑤	
⑨	アイテムから物語をつくる②		⑨	ネームとストーリー表現⑥	
⑩	前期試験		⑩	ネームとストーリー表現⑦	
⑪	ストーリーから物語をつくる①		⑪	後期試験	
⑫	ストーリーから物語をつくる②		⑫	後期試験添削	
⑬	ストーリーから物語をつくる③		⑬	シナリオ基礎①「台詞力を磨く」	
⑭	ストーリーから物語をつくる④		⑭	シナリオ基礎③「モノローグ力を磨く」	
⑮	プロット作成（短編）基礎まとめ		⑮	復習まとめ	

準備学習 時間外学習	人に分かりやすく伝える為の日本語に慣れておきましょう。	評価方法	試験、出席率、課題、授業態度、理解度を総合的に評価します。
受講生へのメッセージ	どんなものでも構わないので時間があれば創作側の目線で沢山の作品をみるようにしてください。見る目を養いましょう。	使用教科書 教材 参考書	DVD/Blu-rayなど（既存の作品）

2022年度　授業シラバス

科目名	業界研修	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
レタリングで看板を描いたり、乗り物を描いたりと、漫画を描く上で必要なテクニックを課題で出し、描いていきます。

【到達目標】
漫画家のアシスタントに行った時すぐに対応できるために、そして自身の作品表現のレベルアップの為「作品をよりよく仕上げるため」のテクニックを習得する。

【教員の略歴】
漫画家　イラストレーター。プロ漫画家の先生の元でアシスタントを経験。その後デビューし数々の作品を執筆、制作。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自然物を描く		①	衣装を描く①	
②	エフェクトシーンを描く①		②	衣装を描く②	
③	エフェクトシーンを描く②		③	衣装を描く③	
④	自転車を描く①		④	宇宙船を描く①	
⑤	自転車を描く②		⑤	宇宙船を描く②	
⑥	オリジナルの乗り物①		⑥	宇宙船を描く③	
⑦	オリジナルの乗り物②		⑦	通行シーンを描く①	
⑧	看板を描く①		⑧	通行シーンを描く②	
⑨	看板を描く②		⑨	通行シーンを描く③	
⑩	試験		⑩	観客席を描く①	
⑪	看板を描く③		⑪	試験	
⑫	衣装を描く①		⑫	観客席を描く②	
⑬	衣装を描く②		⑬	観客席を描く③	
⑭	衣装を描く③		⑭	年間めとめ	
⑮	前期まとめ		⑮	年間めとめ	

準備学習 時間外学習	授業内のアドバイスの反映として、宿題が出る事があります。 週に2時間が目安。	評価方法	前期後期の各試験、各課題の提出物、授業態度を加味して採点。
受講生へのメッセージ	年度初めは基礎のおさらいから。その後は応用を大事に、皆さんが描きたい物が描けるようサポートします！ぜひ何でも聞いてください。	使用教科書 教材 参考書	定規　筆記具　ペン入れ用具

2022年度　授業シラバス

科目名	卒業制作	必修選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
アニメーション作品を作り、実践的にアニメーションの制作方法の理解や作画技術の向上、チームで物を作るコミュニケーション能力を育てて戴く。

【到達目標】
アニメーションの合同作品制作を通して、制作工程全般を学ぶ。技術の向上はもちろん、各職種の役割を理解し、コミュニケーションをはかり、期間内に作品を仕上げる。

【教員の略歴】
アニメーション制作会社→フリーアニメーターとして活躍。高等学校や専門学校にて育成指導を行っている。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	班決め・役割分担	①	作画・仕上げ・デジタル作業
②	班ごとで作品テーマを考える・作業開始	②	作画・仕上げ・デジタル作業
③	ここまでで絵コンテ完成	③	作画・仕上げ・デジタル作業
④	作画・仕上げ・デジタル作業	④	作画・仕上げ・デジタル作業
⑤	作画・仕上げ・デジタル作業	⑤	作画・仕上げ・デジタル作業
⑥	作画・仕上げ・デジタル作業	⑥	作画・仕上げ・デジタル作業
⑦	作画・仕上げ・デジタル作業	⑦	作画・仕上げ・デジタル作業
⑧	作画・仕上げ・デジタル作業	⑧	就職活動も有るため、ここまででプロトタイプの完成を目標にしたい
⑨	作画・仕上げ・デジタル作業	⑨	細かな最終作業
⑩	作画・仕上げ・デジタル作業	⑩	細かな最終作業
⑪	試験	⑪	試験
⑫	作画・仕上げ・デジタル作業	⑫	細かな最終作業
⑬	作画・仕上げ・デジタル作業	⑬	細かな最終作業
⑭	作画・仕上げ・デジタル作業	⑭	最終完成
⑮	前期　まとめ・復習	⑮	総評

準備学習 時間外学習	納期に間に合うよう、夏季休暇・冬期休暇も有志は学校にて制作活動を行いたいと希望します。（勿論、私も赴きます）	評価方法	試験・出席率・授業態度・制作への貢献度を総合的に評価致します。
受講生へのメッセージ	１年時の素晴らしい進級制作のクオリティを超える作品を作ろう！期待しています！	使用教科書 教材 参考書	特になし